SLOT MACHINE

Publication number: JP4220275 (A)

Publication date: 1992-08-11
Inventor(s): TAKEMOTO TAKATOSHI; KAWASHIMA KAZUNARI +
Applicant(s): ACE DENKEN KK +

Classification: - international:

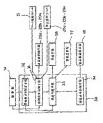
international: A63F11/00; A63F5/04; A63F7/02; A63F9/00; (IPC1-7): A63F5/04; A63F7/02; A63F9/00

- European:

Application number: JP19900403783 19901219 Priority number(s): JP19900403783 19901219

Abstract of JP 4220275 (A)

PURPOSE: To increase the variation of a game and enhance the interest of the game by providing a figuid crystal front indicator varied partially by a fight display control means to allowing providing a figuid crystal front indicator varied partially by a fight display control means for allowing this fluid crystal front indicator to display a prescribed display, on the forent of the side machine lost stopping a variation of such picture pattern at a prescribed stop timing; a controller 30 is provided. The controller 30 is constituted of a picture pattern display controller 30 is constituted of a picture pattern display controller 30 is provided. The controller 30 is constituted of a picture pattern display controller 30 is constituted of a picture pattern display control means 31, a prize withing combination setting a front display control means 34. The picture pattern display control means 34 is allows fluid crystal picture pattern indicators 20a, 20b and 25c. The prize-winning deciding means 33 decides whether combination of the picture patterns 24 after a stop optical-winning combination setting means 32 or not. The front display control means 34 allows the liquid crystal first display 40 to account a limit display oct., on the front of the picture pattern 24 of the game.



Also published as:

Cited documents:

JP63001588U (U) JP1093088U (U)

JP2582673 (B2)

Data supplied from the espacenet database — Worldwide

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平4-220275 (43)公開日 平成4年(1992) 8月11日

(51) Int,Cl,5		識別記号	庁内整理番号	FI	技術表示箇所
A 6 3 F	5/04	5 1 2	7130-2C		
		516 A	7130-2C		
		С	7130-2C		

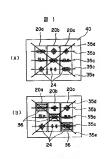
7/02 3 2 0 7017-2C 9/00 5 1 1 C 7130-2C

			密查請求	未請求	請求項の数 6 (全	6 頁)
(21)出顧番号	特顯平2-403783	(71)出願人 000127628				
			株式会社	上エースを	載研	
(22)出顧日	平成2年(1990)12月19日	平(1990)12月19日 東京都台東区東上野 3 丁目20番 3 第1				
		(72)発明者	武本 2	手俊		
			東京都台	東区東	L野3丁目20番3号	株式
			会社エー	-ス電研	Ч	
		(72)発明者	川島 -	一成		
			東京都	東区東	L野3丁目20番3号	株式
			会社工	-ス電研!	ሳ	
		(74)代理人	弁理士	柏原 f	建次	

(54) 【発明の名称】 スロツトマシン

(57) 【要約】

目的 舞出表示や質出編合せの配列化的たクイン表 示等の所定の表示を表示することができ、変化に富み、 ゲームの面白みが増進したスロットマシンを提供する。 【構成】 終何表示器の絵料の前面で、液晶前面表示器 、前面表示制事を終した。 大型とで変化して所定の表示を行う。音発生手段は責出 と同時に責出したことを知らせる音を発し、また、液晶 前面表示器は、所定の表示と行う。音発生手段は責出 他両表示器は、所定の表示と行う。音発生手段は責出



20g~20g:液晶設備表示器 24:設備 35g~35d:ライン表示 36:幹表示 40:液晶削重表示器

【特許請求の範囲】

【請求項1】投入口へのゲーム媒体の投入とゲーム開始 スイッチの操作により絵柄表示器の複数の絵柄を変化さ せ、所定の停止タイミングで各絵柄の変化を停止させる スロットマシンにおいて、各絵柄の前面に配置された、 部分的に遮光状態と透光状態とで変化する液晶前面表示 器と、前記液晶前面表示器に所定の表示を表示させる前 面表示制御手段とを有することを、特徴とするスロット マシン、

出組合せと一致するか否かを判断する賞出判断手段を有 し、前記前面表示制御手段は、前記賞出判断手段が前記 賞出組合せと一致すると判断したとき、前記液晶前面表 示器に所定の賞出表示を表示させる構成を有すること を、特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】前記賞出表示は、前記液晶前面表示器の、 前記賞出判断手段が前記賞出組合せと一致すると判断し た各絵柄に対応する位置を囲んで点滅する枠表示を含む ことを特徴とする請求項2記載のスロットマシン。

【請求項4】前記複数の絵柄表示器はそれぞれ前記絵柄 20 を同時に複数表示する構成を有し、前記賞出組合せは、 各絵板のうち直線上に配列される絵板による組合せから 成り、前記賞出表示は、前記賞出判断手段が前記賞出組 合せと一致すると判断した各絵柄の配列に沿ったライン 表示を含むことを特徴とする請求項2または3記載のス ロットマシン。

【請求項5】前記複数の絵柄表示器はそれぞれ前配絵柄 を同時に複数表示する構成を有し、前配投入口に投入さ れた前記ゲーム媒体の真偽の識別部と、各絵柄のうち直 織状に配列される絵柄による複数の所定の組合せから、 前記識別部により真正と識別された前記ゲーム媒体の個 数に応じて、所定の賞出組合せを設定する賞出組合せ設 定手段と、変化を停止後の各絵柄の組合せが、前記賞出 組合せ設定手段により設定された前記賞出組合せと一致 するか否かを判断する賞出判断手段と、前記賞出判断手 段が前記賞出組合せと一致すると判断したとき、賞出を 行う賞出手段とを有し、前記前面表示制御手段は、前記 液晶前面表示器に、前記當出組合せ設定手段により設定 された前記賞出組合せの各絵柄の配列に沿ったライン表 記載のスロットマシン。

【請求項6】前記賞出判断手段の判断に応じる音または 振動発生手段を有することを特徴とする請求項1、2、 3. 4または5記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

[0001]

【産業上の利用分野】本発明は、投入口へのゲーム媒体 の投入とゲーム開始スイッチの操作により複数の絵柄表 示器の絵柄を変化させ、所定の停止タイミングで各絵柄 の変化を停止させるスロットマシンに関する。

[0 0 0 2]

【従来の技術】従来のこの種のスロットマシンとして、 例えば、実開昭54-130590 号公報に示すものがある。す なわち、投入口にメダルやコイン等のゲーム媒体を投入 した後、図柄を表示した3個のドラムを回転させ、停止 スイッチのボタンを順次押してドラムの回転を停止し、 停止後の各表示の組合せに応じて、所定数のゲーム媒体 を賞出するようになっている。

【0003】この従来のスロットマシンでは、ゲー人様 【請求項2】変化を停止後の各絵柄の組合せが所定の賞 10 体の投入枚数に応じて、賞出組合せとなる組合わせの数 が異なっており、賞出組合せは、例えば、ゲーム媒体を 1個投入した場合には、3個のドラムの中段で横一列に 同種の絵柄が揃う組合せであり、ゲーム媒体を2個投入 した場合には、3個のドラムの上段、中段、下段のいず れかで横一列に同種の絵柄が揃う組合せであり、ゲーム 媒体を3個投入した場合には、3個のドラムの上段、中 段、下段のいずれかで機一列に同種の絵柄が揃うか、あ るいは斜め一列に絵柄が揃う組合せとなっている。これ らの賞出組合せとなる上段、中段、下段、斜めの各配列 を示すために、正面ガラスのドラム付近には、各配列に 沿ったラインが描かれている。

[0 0 0 41

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来の スロットマシンでは、賞出組合せが揃ったとき、ゲーム 媒体の賞出が行われるほかには、変化がないため、ゲー ムの面白みに欠けるという問題点があった。

【0005】また、従来のスロットマシンでは、ゲーム 媒体の投入枚数にかかわらず賞出組合せを示すラインは 固定的であるため、賞出組合せとなる配列を把握しにく 30 く、ゲームの面白みに欠けるという問題点があった。

【0006】本発明は、かかる問題点を解決すべくなさ れたもので、賞出表示や賞出組合せの配列に沿ったライ ン表示等の所定の表示を表示することができ、変化に富 み、ゲームの面白みが増進したスロットマシンを提供す ることを目的とする。

[0007]

「趣期を解決するための手段」かかる目的を解決するた め、本発明の要旨とするところは、

1 投入口へのゲーム媒体の投入とゲーム開始スイッチ 示を表示させる構成を有することを特徴とする請求項1 40 の操作により絵柄表示器の複数の絵柄を変化させ、所定 の停止タイミングで各絵板の変化を停止させるスロット マシンにおいて、各絵柄の前面に配置された、部分的に 遮光状態と透光状態とで変化する液晶前面表示器と、前 紀被品前而表示器に所定の表示を表示させる前而表示制 御手段とを有することを、特徴とするスロットマシン。 【0008】2 変化を停止後の各絵柄の組合せが所定

> の賞出組合せと一致するか否かを判断する賞出判断手段 を有し、前記前面表示制御手段は、前記賞出判断手段が 前記賞出組合せと一致すると判断したとき、前記液晶前 50 而表示器に所定の貸出表示を表示させる機成を有するこ

とを、特徴とする1項記載のスロットマシン。

【0009】3 前記賞出表示は、前記被品前面表示器 の、前記賞出判断手段が前記賞出組合せと一致すると判 断した各絵柄に対応する位置を囲んで点滅する枠表示を 含むことを特徴とする2項記載のスロットマシン。

【0010】4 前記複数の絵柄表示器はそれぞれ前記 絵柄を同時に複数表示する構成を有し、前記賞出組合せ は、各絵柄のうち直線上に配列される絵柄による組合せ から成り、前記賞出表示は、前記賞出判断手段が前記賞 イン表示を含むことを特徴とする2または3項記載のス ロットマシン。

【0011】5 前記複数の絵柄表示器はそれぞれ前記 絵柄を同時に複数表示する構成を有し、前記投入口に投 入された前記ゲーム媒体の真偽の識別部と、各絵柄のう ち直線状に配列される絵柄による複数の所定の組合せか ら、前記識別部により真正と識別された前記ゲーム媒体 の個数に応じて、所定の賞出組合せを設定する賞出組合 せ設定手段と、変化を停止後の各絵柄の組合せが、前記 一致するか否かを判断する賞出判断手段と、前記賞出判 断手段が前記賞出組合せと一致すると判断したとき、賞 出を行う営出手段とを有し、前記前面表示制御手段は、 前記液晶前面表示器に、前記賞出組合せ設定手段により 設定された前配営出組合せの各絵板の配列に沿ったライ ン表示を表示させる構成を有することを特徴とする1項 記載のスロットマシン。

【0012】6 前記賞出判断手段の判断に広じる音主 たは振動発生手段を有することを特徴とする1,2, 3. 4または5項記載のスロットマシンに存する。

[0013]

【作用】絵柄表示器の絵柄の前面で、液晶前面表示器 は、前面表示制御手段により、部分的に遮光状態と透過 状態とで変化して所定の表示を行う。

【0014】表示制御手段が液晶前面表示器に賞出表示 を表示させる場合や、音または振動発生手段を有する場 合には、賞出の際の変化に富む。

【0015】また、表示制御手段が賞出組合せの各絵柄 の配列に沿ったライン表示を表示させる場合には、賞出 組合せとなる配列を把握しやすい。

[0016]

【実施例】以下、図面に基づき本発明の一実施例につい て説明する。

【0017】図1~図4は、本発明の一事施例を示して いる。

【0018】図2に示すように、スロットマシン10 は、箱体11の正面11aに縦長の3個の液晶絵柄表示 器20a, 20b, 20cを横方向に並設している。液 晶絵柄表示器20a, 20b, 20cは、表示される絵 柄24をパックライトにより明るく輝いて見えるように 50 【0026】また、前面表示制御手段34は、賞出判断

するものである。

【0019】被晶絵柄表示器20a、20b、20cの 前面の正面11aには、液晶前面表示器40が設けられ ている。液晶前面表示器40は、各絵柄24の前面に配 置され、液晶ガラスを用い、通常は透光状態であるが、 運動により部分的に進光状態に変化して表示を行うよう になっている。

【0020】液晶絵柄表示器20a、20b、20cの 下方には、それぞれに対応して3個の停止操作スイッチ 出組合せと一致すると判断した各絵柄の配列に沿ったラ 10 25a, 25b, 25cが設けられている。停止操作ス イッチ25a, 25b, 25cは、液晶絵柄表示器20 a、20b、20cの絵柄24の変化の停止タイミング を選択するための停止ボタンである。また、正面11a には、ゲーム媒体として用いられるメダルの投入口12 と、ゲーム開始スイッチ13とが形成されている。スロ ットマシン10の内部には、投入口12に投入されたメ ダルの真偽を識別する識別部14が設けられている。

【0021】また、スロットマシン10の内部には、図 3に示す制御装置30が設けられている。制御装置30 賞出組合せ設定手段により設定された前記賞出組合せと 20 は、絵柄表示制御手段31と、賞出組合せ設定手段32 と、賞出判断手段33と、前面表示制御手段34とが設 けられている。

> 【0022】絵柄表示制御手段31は、識別部14が投 入されたメダルの真正を識別したとき、ゲーム開始スイ ッチ14の操作に広じて、3個の液晶絵検表示器20 a. 20b. 20cのそれぞれに、総方向に絵や記号、 数字、文字等の複数種類の絵柄24を上または下方に滑 るように変化させて表示させるようになっている。ま た、絵柄表示制御手段31は、所定の停止タイミング、 30 すなわち、3個の停止操作スイッチ25a, 25b, 2 5 c の操作により選択された停止タイミングで、3個の 被晶絵柄表示器20a,20b,20cのうち対応する 液晶絵柄表示器の絵柄24の変化を停止するようになっ

【0023】賞出組合せ設定手段32は、各絵柄24の うち直線上に配列される絵柄24による複数の所定の組 合せから、識別部14により真正と識別されたメダルの 個数に応じて、賞出組合せを設定するようになってい

【0024】賞出判断手段33は、液晶絵柄表示器20 40 a. 20 h. 20 cの、変化を停止後の各絵柄 24 の細 合せが所定の嘗出組合せ、すなわち、賞出組合せ設定手 段32により設定された賞出組合せと一致するか否かを 判断するようになっている。

【0025】前面表示制御手段34は、液晶前面表示器 40に、賞出組合せ設定手段32により設定された賞出 組合せの各絵柄24の配列に沿ったライン表示35a~ 35cを、各絵柄24の前面に表示させるようになって いる。

手段33が賞出組合せと一致すると判断したとき、液晶 前面表示器40に所定の賞出表示を表示させるようにな っている。所定の賞出表示としては、賞出判断手段33 が賞出組合せと一致すると判断した各絵柄24の配列に 沿ったライン表示35a~35eの点減表示や、液晶前 面表示器40の、賞出判断手段33が賞出組合せと判断 した各絵柄24に対応する位置を囲んで点滅する枠表示 36等が表示されるようになっている。

【0027】図4(A)に示すメダルを投入しない状態 ~35 e は、例えば、識別部14により識別されたメダ ルの個数が1個のときには、図4 (B) にライン表示3 5 a で示すように、3 個の液晶絵柄表示器20a,20 b. 20cによって、それぞれの中段で3個の賞出絵柄 24、例えば『7』が真横に並ぶ組合せである。また、 メダルの個数が2個のときには、図4 (C) にライン表 示35a~35cで示すように、3個の液晶絵柄表示器 20 a, 20 b, 20 cによって、それぞれの上段、中 段、下段のいずれかで3個の賞出絵柄24が真横に並ぶ 組合せである。

[0028] また、メダルの個数が3個のときには、図 4 (D) にライン表示35a~35eで示すように、3 個の液晶絵柄表示器20a, 20b, 20cによって、 それぞれの上段、中段、下段のいずれかで3個の賞出絵 柄24が直横に並ぶ組合せか、左側の液晶絵柄表示器2 0 a の下段と中央の液晶絵柄表示器 2 0 b の中段と右側 の液晶絵柄表示器20cの上段とで3個の同種の絵柄2 4 が斜めに並ぶ組合せか、あるいは、左側の液晶絵柄表 示器20aの上段と中央の液晶絵柄表示器20bの中段 柄24が斜めに並ぶ組合せのいずれかの組合せである。

【0029】また、箱体11の内部には、音発生手段3 7が設けられている。音発生手段37は、賞出判断手段 33の判断に応じて、賞出があったことを知らせる音を 発生させるようになっている。

[0030] また、箱体11には、賞出手段38が設け られている。賞出手段38は、賞出判断手段33が賞出 組合せと一致すると判断したとき、箱体11の下部に設 けられた賞出皿39内に賞として複数のメダルを排出す るものである。

【0031】制御装置30は、絵柄表示制御手段31、 賞出組合せ設定手段32、賞出判断手段33および前面 表示制御手段34の機能を、プログラム可能なマイクロ コンピュータ、または、これと同等のものを適宜に用い て実現することができ、例えば、マイクロコンピュータ で実現するとすれば、中央処理装置、リードオンリーメ モリ、ランダムアクセスメモリ、インターフェース等を 揃えて構成する。

【0032】次に、作用について説明する。ゲームを行 う場合、まず、投入口12に、設定しようとする賞出組 50 る。

合せに応じた個数のメダルを投入する。すなわち、図4 の(B) に示すように1つの賞出組合せを設定する場合 には、1個のメダルを投入し、図4の(C)に示すよう に3つの賞出組合せを設定する場合には、2個のメダル を投入し、図4の(D)に示すように5つの賞出組合せ を設定する場合には、3個のメダルを投入する。

【0033】投入したメダルが識別部14により真正と 識別されると、識別された個数に応じて賞出組合せ設定 手段32により費用組合せが設定されるとともに、前面 に対し、賃出組合せとそれに対応するライン表示35a 10 表示制御手段34により、投入した個数に応じて、図1 (A) に示すように、液晶前面表示器 40 にライン表示 35a~35eが表示される。液晶前面表示器40は、 通常は透光状態であって、正面側に液晶絵柄表示器20 a. 20b. 20cの各絵柄24を見せているが、前面 表示制御手段34により表示が行われる場合には、各絵 柄24の前面で、表示が行われる部分が通電により遮光 状態に変化して所定の表示が行われる。このライン表示 35a~35eは、図4の(B)、(C)、(D)で示 す太線に対応して表示される。ライン表示35a~35 20 eにより、賞出組合せとなる配列を把握しやすくなるた め、ゲームの面白みが増進するものである。なお、メダ ルを投入しない状態では、液晶前面表示器40にライン 表示35 a~35 e は表示されていない。

> 【0034】次に、ゲーム開始スイッチ13を押して操 作すると、絵柄寿示創御手段31により、3個の液晶絵 柄表示器20a、20b、20cに表示された絵柄24 が、複数種類の絵柄で次々と上から下へ、または下から 上へと滑るように変化して表示される。

【0035】このとき、停止操作スイッチ25a, 25 と右側の液晶絵柄表示器20cの下段とで3個の質出絵 30 b.25cを押すと、その操作に応じた停止タイミング で、対応する液晶絵柄表示器20a, 20b, 20cの 絵柄24の変化が停止する。

> [0036] 停止した絵柄24が賞出組合せのいずれ か、または、すべてと一致するとき、すなわち、液晶前 面表示器 40 に表示されるライン表示 35 a~35 eの いずれかと重なって賞出絵柄24が表示されたとき、賞 出判断手段33により、賞出手段38は賞出皿39ヘメ ダルを営出する。

> [0037] 賞出と同時に、音発生手段37が賞出した ことを知らせる音を発し、また、前面表示制御手段34 により、液晶前面表示器40には、営出表示が表示され る。このように、賞出の際の変化に富むため、ゲームの 面白みが増進するものである。賞出表示としては、液晶 前面表示器40には、質出組合せと一致した各絵柄24 の配列に沿ったライン表示35a~35eの点滅表示 や、各絵柄24に対応する位置を囲んで点滅する枠表示 36とが表示される。またはこれらを適当に組み合せて もよい。これにより、どの配列で貸出組合せが表示され たかを知らせるとともに、射幸心をあおることができ

7

【0038】停止した絵柄24が賞出組合せと一致しないときには、賞出や、賞出表示、音の発生のいずれも行われない。

【0039】被晶絵解表示器20a,20b,20c は、ドラム3を用いる場合に比べて、絵柄24の個数と 寸法とを変えずに奥行を薄くすることができ、このた め、スロットマシン10自体の奥行を薄くすることがで きる。

【0040】なお、3個の液晶絵柄表示器を有するもの について説明したが、3個に限るものではなく、2個以 10 上のいかなる個数であってもよい。

[0041] また、本実施例では、絵柄表示器として、 液晶ガラスにより表示を行う液晶絵柄表示器を用いてい るが、その代わりに、通常の、周囲に絵柄を付して回転 するドラムにより表示を行うものを用いてもよい。

【0042】また、停止タイミングは、停止操作スイッチの操作に応じて選択されるほか、絵柄の表示の変化 後、一定時間の経過により自動的に選択されるものであってもよい。

[0043] また、メダルを投入しない状態で、液晶前 20 面表示器にライン表示を表示しない代わりに、表示しう るすべてのライン表示を表示したり、あるいは、前回の ゲームで表示したライン表示をそのまま残して表示した りしてもよい。

【0044】また、音発生手段が発する音は、言葉を形成する声であってもよい。また、音発生手段は、賞出が行われたときのほか、賞出が行われないときに、そのことを知らせる音を発するものであってもよい。

[0045] 末た、音発生年級の代わり、または、音発 生手段とともに、振動発生年段を設けることにより、質 助ゲ行われた発令の迫力を増すようにしてもよい。 ポ器。

[0046]

(5)

【発明の効果】本発明に係るスロットマシンによれば、 液晶偏面表と器が絵柄の前面で、賞出表示や賞出組合せ の配列に沿ったライン表示等の所定の表示を表示するこ とができるため、ゲームが変化に富み、ゲームの面白み が機強する。

【0047】液晶前面表示器が賞出表示を表示する場合や、音または振動発生手段を有する場合には、賞出の際の変化に驚きため、面白みが増催する。

[0 [0048]また、液晶前面表示器が質出組合せの各絵柄の配列に沿ったライン表示を表示する場合には、質出組合せとなる配列を把握しやすいため、ゲームの面白みが増進するものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例のスロットマシンの、賞出表示を表示した液晶絵柄表示器の概略正面図である。

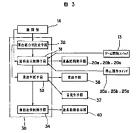
【図2】スロットマシンの正面図である。【図3】スロットマシンの機能を示すプロック図である。

る。 【図4】賞出組合せを示す液晶絵柄表示器の概略正面図

である。 【符号の説明】

10…又ロットマシン、11 - 翰朱、12 - 校入口、1 3…ゲーム開始スイッチ、14 - 職例郎。20 a, 20 b, 20 c - 城晶絵特表示器、24 - 城舎株、25 a, 2 5 b, 25 c - ・・ 庁上教作スイッチ、30 - ・ 間博養監、3 1 - ・・ 総督表示制算手段、32 - ・ 賞出組合せ設定手段、3 3 - ・ 賞加養所教手段、34 - ・ 衛間表示制算手段、35 a ~ 35 c - ・ ライン表示、36 - ・ 枠表示、37 - 音発生手段、38 - 賞加手段、39 - ・ 貸加皿、40 - ・ 成協副直表示器。

[図3]



~ 25b

